NG
エヌジー
namco
COMMUNITY
MAGAZINE
1983
第2号
MAPPY
マッピー
独創的社長、中村雅哉
あのナムコの社長ってどんな人？
ニセモノに御用心!!
コピーゲーム機特集
ロケーション紹介
ナムコ直営店
ゼビウス名場面集
僕らのD.J.照子さんから
生のメッセージ

T・O・P・I・C・S

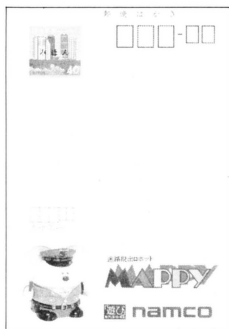
●サンフランシスコのケーブルカー

アメリカはサンフランシスコにあるケーブルカー。たくさんの人を外側につかまらせたまま、坂道を上り下りする姿は、サンフランシスコのシンボリックな風景。みなさんもきっと、映画やテレビで見たことがあると思います。

このケーブルカー、実は百年以上も前から、人々の足となり奉仕してきましたが、かなりの疲幣や破損が多く、全面修復が必要となりました。市民にとっては重要な交通手段であり、歴史を伝える記念物でもあるケーブルカーを保護するべく、日本の大手企業とともに、ナムコも10万ドルの寄付をし、修復に力を貸しました。

その感謝の意を表して、「ナムコ」と刻まれた飾り板が、ケーブルカーに取り付けられることになりました。また、ケーブルカー復興計画の開始を祝って、昨年９月に催された市長パレードでは、写真のように美しく飾られたケーブルカーが、サンフランシスコの街を走りました。

まさに、世界に翔くナムコ。ビデオゲームで遊びを提供するだけでなく、アメリカ国民の、〝夢〟を守るのに協力しています。

●エコーはがき

お元気ですか。
皆さんは「エコーはがき」ってご存知ですか?
葉書の表に広告が入っていて、5円お得、35円の
……そうそうあれです。
「エコーはがき」は、56年7月の発売開始以来、
はがき利用者にたいへんな好評を得ていますが、
このたび、ナムコのアイドル、パックマンとマッ
ピーが、「エコーはがき」に登場しました。左の写
真のようなデザインで、全国で千四百万枚！発売
されました。
残念ながら5月31日発売開始されて一週間位で
売り切れてしまうということですが、おうちに来
た葉書を調べたら、あるかも知れませんよ。パッ
クマンやマッピーを知らないお父さんお母さんに
も教えてあげてくださいね。では、さようなら。

NO. 2 1983

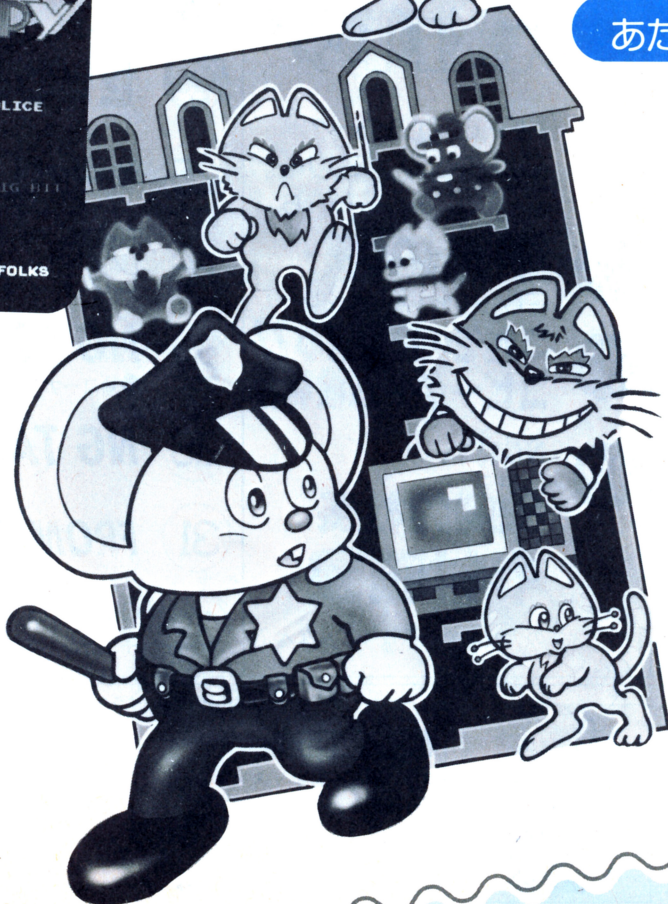
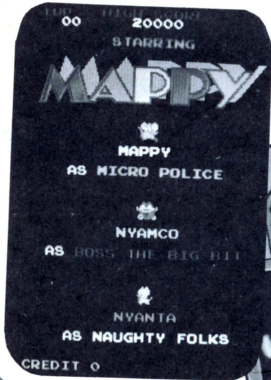
創刊2号

CONTENTS

編集
●
レイアウト
●
●
㈱ナムコ
クリエイティブ・センター
NG編集室

COVER

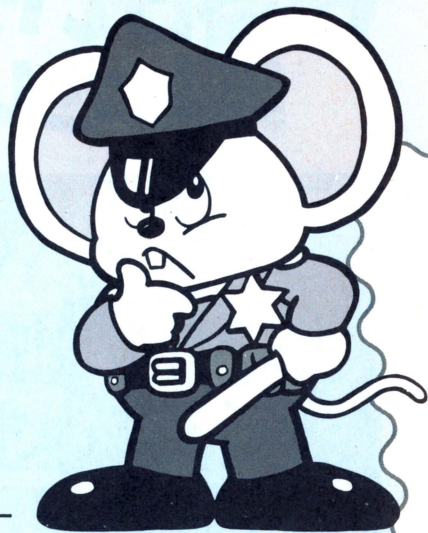
僕はマッピー、ポリスマウス。
ネコは怖いが元気いっぱい、
いってきまーす!
期待のＮＥＷゲームの主人公〝マッピー〟
イラストレーション・多賀千鶴

がんばれマッピー、
正義の味方!!
PICK UP
NEW GAME
追って追われて――キャット・チェイス・ゲーム
MAPPY
マッピー
Aッ!!
やってBックリ!!
あたらCゲーム!!!
00 20000
STARRING
MAPPY
MAPPY
AS MICRO POLICE
NYAMCO
AS BOSS THE BIG BIT
NYANTA
AS NAUGHTY FOLKS
CREDIT 0

知ってるかい？マッピーことば

「ちょっとマッピー」①ちょっと待って。
②ちょっとマッピーやろう。
「マッピろう！」①マッピーやろう。
②まっ昼間から××やろう。
「マッピーらごめん」①まっぴらごめん。
②マッピーだ、悪いことしてゴメンね。
「こマッピー」①こまったなあ。
「しマッピー」①しまった！

つくってみよう！マッピーことば
マッピーことば大募集!!

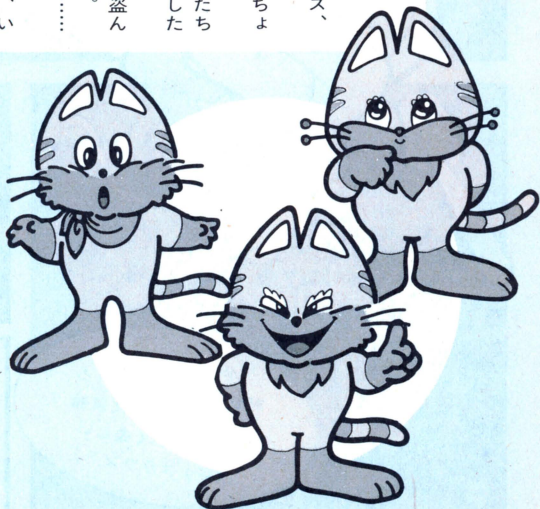
ゆかい、快、怪、マッピーことば。
おもしろいものには、素敵なプレゼント進呈！

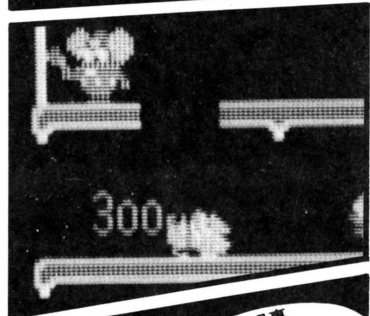
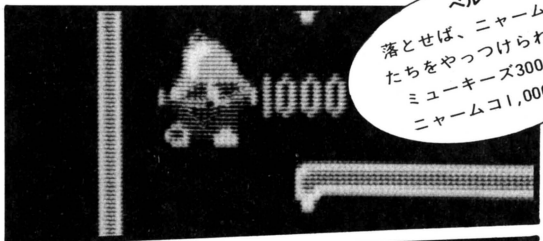
ニャームコたち、どこに行ったかな。こマッピー。

マッピー
正義感に燃えるフレッシュポリス。
いたずらニャームコたちから盗品を取りかえすのが任務。

ストーリー

正義感あふれる元気なポリス、マッピー！
一生けんめいだけど、おっちょこちょいが玉にきず。
いたずらもののニャームコたちを追いかけて、やってきましたニャームコ屋敷！
中には、ニャームコたちが盗んできた品物がどっさりこん。
金庫、モナリザ、マイコン……と高価なものばかり。
「みんな取り返すぞ！」と、いきこんで入ってはみたものの、屋敷の中はどうも勝手がちがう。
階段がなくて、あるのはトランポリンだけ。
盗品さがしてピョンピョン行ったり来たり、追いかけっこ。
がんばれ、マッピー！
うろうろしてると、ニャームコたちにつかまっちゃうぞ！
かわいくって、たのしくって、キャット・チェイス・ゲーム『マッピー』は、男の子にも女の子にも、人気急上昇中です。

みんな、がんばるんだニャー。マッピーなんかに負けられニャーぞ。

ニャームコ
ミューキーズの親。
こわそうだが、ほんとうは臆病者。

ミューキーズ
ニャームコの子どもたち。
むじゃきで、いたずら好き。

仕掛けいっぱい、楽しさいっぱい！

ターゲット

ニャームコたちが、いたずらして持ってきた品物。マッピーが１つ取ると、ペアのもう１つが点滅。これを続けて取ると、得点が２倍、３倍…にアップ。また、ニャームコの隠れているターゲットを取ると、1,000点プラスされる。

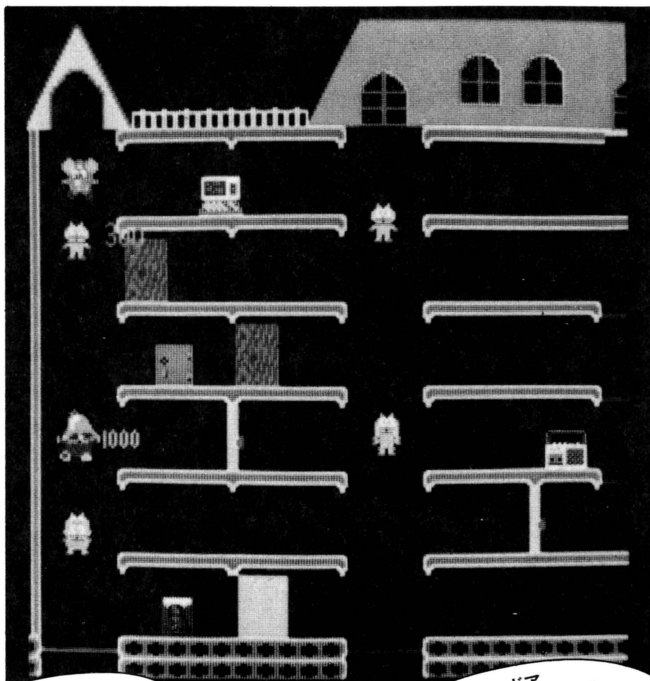
ラジカセ	100点	モナリザ	400点
テレビ	200点	金庫	500点
マイコン	300点		

ニャームコ屋敷は、

遊び方

マッピーを動かして盗品を取りかえそう。すべて取るとクリア。ニャームコたちに捕まるとミス。

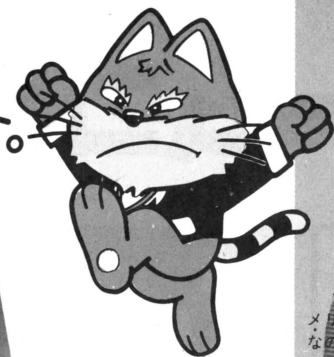
レバー　左右に傾けるとマッピーが左右に動く。ジャンプ中に傾けると近い階に着地できる。

ボタン　押すと、マッピーの向いている方向の1番近いドアが開閉する。

かよしファミリー。

ワキアイアイ…NGもこわくない!!

メリイさんのひつじ……かわいいなの大久保メリイでーす。

「泉ちゃん、ここよ!ここ!」母ごころ押せばいのちの泉わく! いや、ドアがあく!

横浜・戸塚の天心らんらんファミリーが、ナムコの"ほっと!ゲーム"マッピーに挑戦!!ほっといたらホットになっチッチッ。アチッ!

「ハロー、こんにちは!」

NG編集室にニコニコ元気いっぱい押しかけてきてくれた、大久保さんファミリー。

まずは、ご紹介でぇ～す。パチ、パチ、パチ……

パパはあったかいハートから、みずみずしいアートを生みつづけているグラフィック・デザイナーの敏幸さん。

ママは日米ハーフで横浜生まれのナウい美人、メリイさん。

そして、クオーター3人娘の、かしましい登場でぇ～しゅ。

1番。サウスポーのワンパクギャル、泉ちゃん(5才)。

2番。妹おもいの、やさしさいっぱい、玲ちゃん(4才)。

3番。生まれたてのピッカピカギャル、光ちゃん(ひとちゅ)。

根っから明るい大久保さんファミリーのおでましに、NG編集室は一気にぷああ～と明るくなったのであります。

「エイ!エイッ!……オッ!……オオヲッ!!」

「なんちゅう声じゃ、こりぃわぁ!?」「救急車よべよし!」と他課の人間がNG編集室にやってきたときは、ゲームのまっさいちゅう……

ほら、こっち!

マッピー、がんばれ!

ぴよん!ぽおん!

うわあ～、にげろォ～!

あぁ～あッ!

うえエ～ン!(これはびっくりした光ちゃんの泣き声。カワイイ!)

……と、まあ、親子5人、テーブル囲んで、かまびすしや奇声絶叫ファミリーゲーム大会です!

「お願いしま～す」「頭をさげても点は入りませんよ」

おおくぼ いずみ

どう、うまいでしょ。わたしのかいたマッピーよ!

親子でマッピー!!な

ワイワイ、ヤイヤイ、親子で騒げば、

大久保泉。おちゃめなおちゃめな5才でえ～す。

して、結果はどおかニャ!?

——パパさん。ハイスコア9,800点をマークしたものの、光ちゃんをあやしに散歩に出たために、棄権となって失格。残念ねぇ～。

——ママさん。5,600点だけど、泉ちゃんのプレイ中、手をにぎって教えてやろうとしたことが競技妨害とみなされ、失格。これもハハごころヨ!ハハハハッと笑ってごまかしております。

——そして、泉ちゃん。5才にして2,500点とは、ごリッパ、スリッパ、アッパッパ。あッ、ごめん、アッパレ、アッパレです!! それにしても、さし身が大好きで、大きくなったらお花屋さんになりたいとは、将来たのし身なギャルですなあ、ふんふん。

(NG編集室一同、感心)

とにかく、皆さん、ほんとにドオモありがとうございました。パチ、パチ、パチ、パチ……

泉ちゃんあたしのこと好きだって。ぽおっ!

見よ!このシンケンな顔。思わず、おもらし。「エイ!!」

オレがオレが…の編集員の模範プレイ(?)を見る親子。「わかったヨ!いいから早くやらせてヨ!」

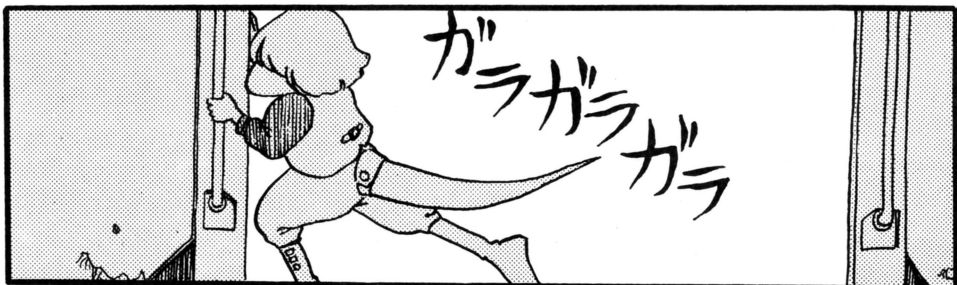
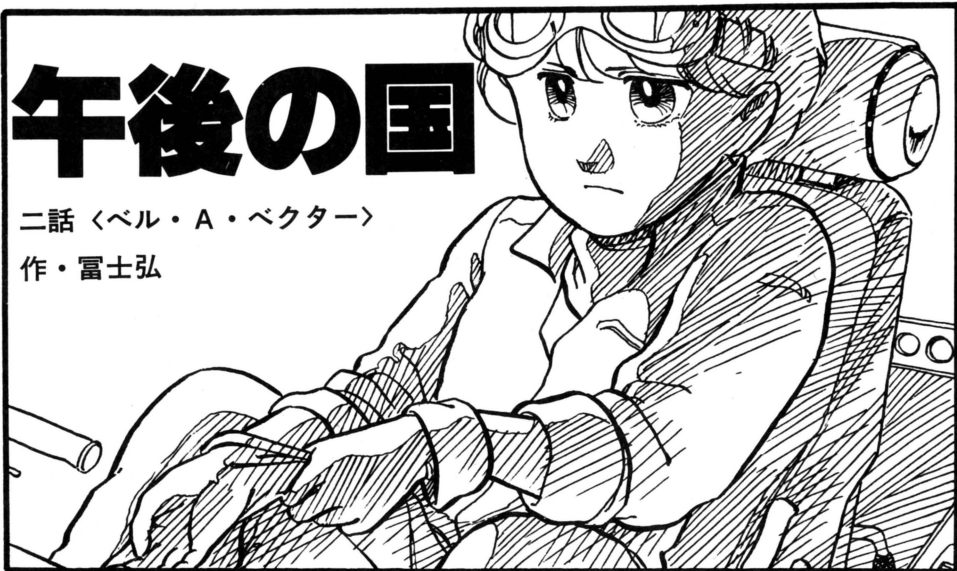
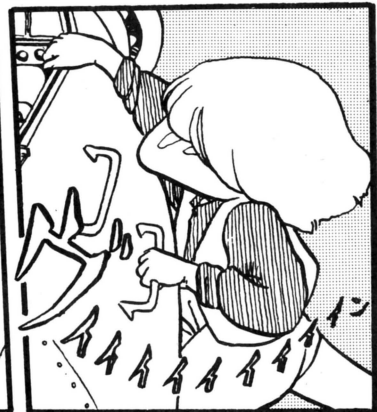
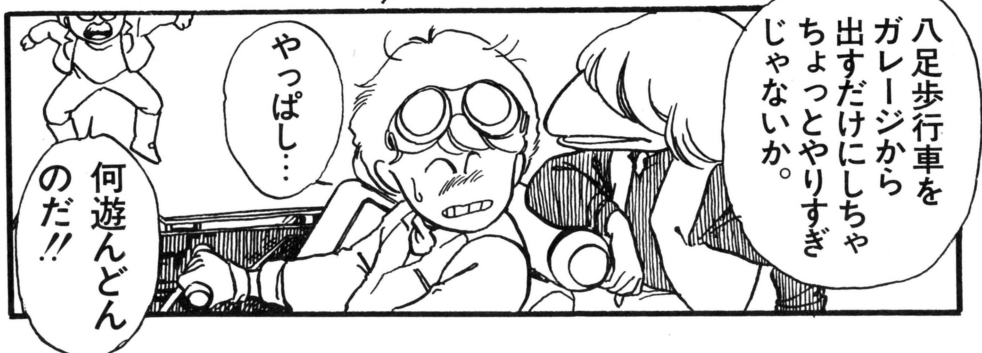
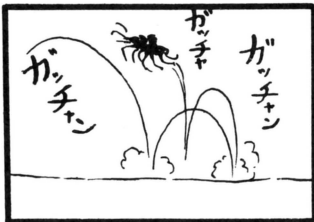
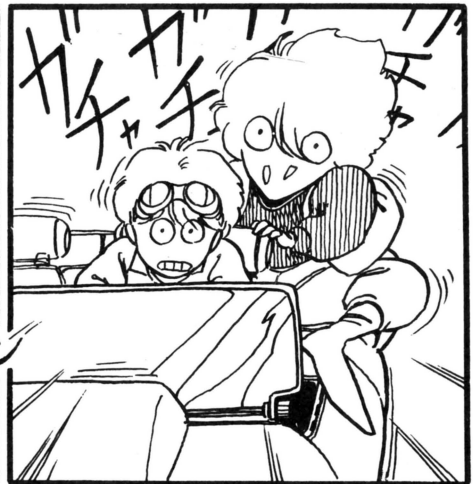
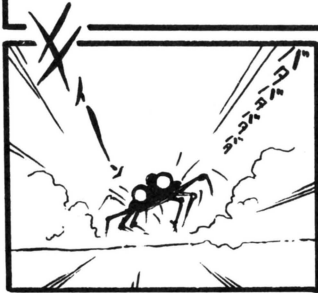
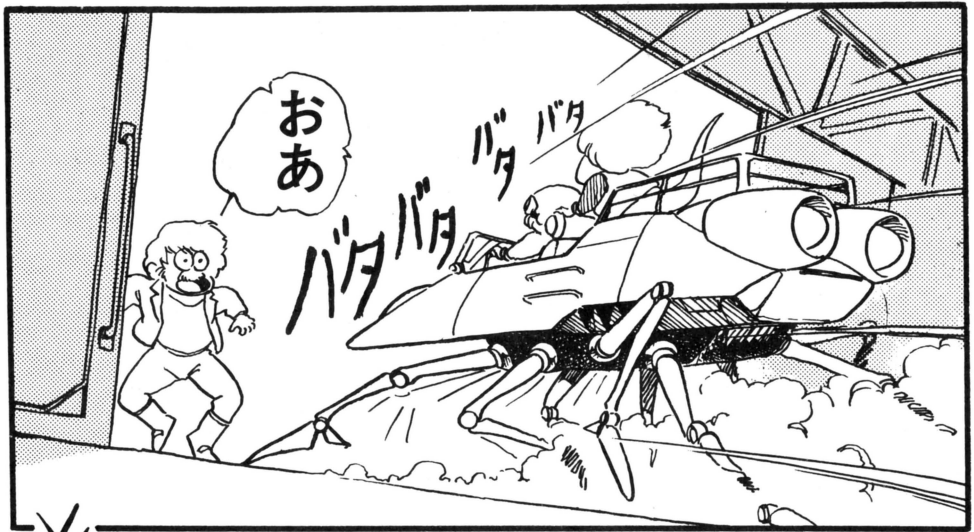
パパさん夢中、ギャルたち知らんかお!ああ、カワイソ!カワウソ?

迷路脱出ロボットのボクも見てネ!——マッピー

みんな知ってる?ボクは今回ビデオゲームになったけど、2年前にはマイクロマウス(迷路脱出ロボット)としてデビューしてるんだ。くわしくは「NG創刊号」P.27を見てネ!

午後の国
二話〈ベル・A・ベクター〉
作・冨士弘
ガラガラガラ
パチ!パチ!パチ
タッタッタッ
ハ!

ガクン
エンジンは?
ベル
OKだ。
オイルは?
OK
エアーは?
OK
バッテリーは?
OK
キィィィ〜〜ン
万端準備オーライ?
キィィィィィィィン
オーライだ!
よし行けー!
出力全開!!
ドッドッドッ

おあ
バタバタ
バタ
バタ
ガチャ
ガチャ
キィーン
スタタタ タタタタ
ギィーン
ガッチャン
ガッチャ
ガッチャン
タタッ
八足歩行車を
ガレージから
出すだけにしちゃ
ちょっとやりすぎ
じゃないか。
やっぱし…
何遊んどんのだ!!

ニセモノに御用心!! コピーゲーム機特集

最近、「ポールポジション」をプレイしていて、あれ?変だなハンドルのキレ味が、どーも悪い、だから、コーナリングで、よく事故ってしまう、それとも、おれの腕が急に落ちたのかな?――こういう経験をしたプレイヤーは、いないかな? もし、心あたりがあったら、そのゲームマシンの画面をよーく見てみよう。しっかり、POLE POSITION(ポールポジション)と表示されているかな? 何? TOP RACER(トップ・レーサー)なんていう違ったタイトルが出てきたって? そう、実はそのマシン、「ポールポジション」のニセモノなんだ。どうやら日本各地のゲームセンターに、こっそりと出回っているらしいんだけど、操作性の悪いモノや、色彩の汚ないモノが多いという。しかも、見かけは本物そっくりで、なかなか見分けるのはムズカシイんだ。さて、困った、どうしよう、まちがえて、ニセモノ(コピー機)に大事なダイジなおこずかいを入れてしまったら……そう、誰だって、ベストコンディションで楽しく遊びたい。そのためには本物のマシンでプレイするのが一番。そんなわけで、NG取材班は、本物のナムコ製品と、ニセモノを、しっかり見分けるポイントをキミに伝授。これをマスターすれば、キミは観察力のきいた本格派プレイヤーだ。知らない友達にも教えてあげちゃおう。

ナムコ製品のニセモノを見分ける、3つのチェックポイント

キミは、ナムコ製のビデオゲームを何種類、知ってるかな?――ギャラクシアン、パックマン、ギャラガ、ディグダグ、ポールポジション、ゼビウス、マッピー……すべてのナムコ製品には、次の様な目印がついてる。

PART・I

ゲーム説明書に、ナムコ・マークがあれば、本物のナムコ製。

※ゲーム説明書とは、「遊び方」を説明してあるヤツで、テーブル型ゲームには画面の両脇に大きく貼ってある。

(だけど、あんまり読んだことありまへーん、なんて言ってるのは誰だっ!?)

PART・II

ゲーム画面に、ナムコ・マークが出てきたら、本物のナムコ製。

※お金を入れる前にゲーム画面をジックリ見て、ナムコ・マークを確かめよう。

(他社製品をジックリ見たって、ナムコのマークは絶対、出ない。入れるの忘れたからじゃないゾ。)

※それからもうひとつ、ゲームの名前も、しっかりチェックすること。ホント、まぎらわしいから、気をつけてね。

PART・III

ナムコのオリジナル・シールが貼ってあれば、本物のナムコ製。

※このシールが、ゲーム説明書に貼ってあれば、安心。でも、このシールがなくたって、ナムコ・マークがあれば、本物なのだ。つまり、このマークは、ナムコ製品のシンボル。

(ところで、どうしてシールが無くてもマークがあれば本物なんだろ? それはボクにもわからない、当然、キミたち知るわけない、だから、世の中、まるくおさまってしまうのだ!)

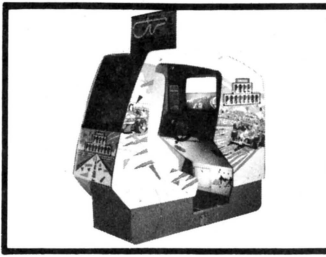
《ゲーム名・チェック表》

本物のナムコ製品	ニ セ モ ノ
パックマン (PUCK-MAN)	ハングリーマン (HUNGRY MAN)
	パック2 (PUCK 2)
ギャラガ (GALAGA)	ギャンタ　ギャラグ
ディグダグ (DIG DUG)	ジグザグ (ZIG ZAG)
ポールポジション (POLE POSITION)	トップレーサー (TOP RACER)
	レーサー (RACER)
	グランド レーサー (GRAND RACER)
ゼビウス (XEVIOUS)	ゼビオス (XEVIOS)

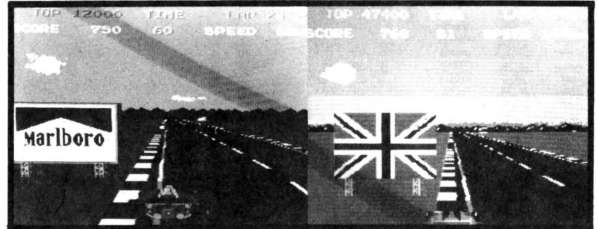
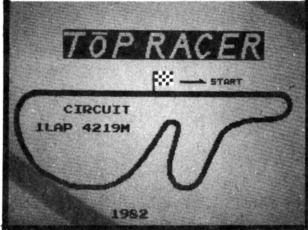
オリジナルシール

namco
ORIGINAL SEAL
XEVIOUS
NO. 218115
日本国内に限定使用

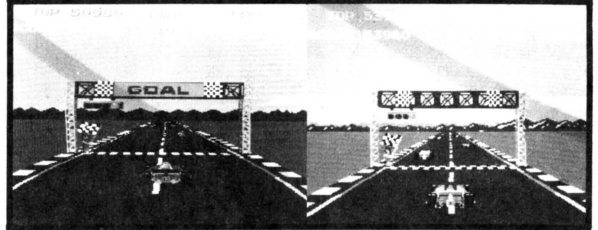
LICENSED BY namco
NO. 600905

あ――っ!! ココが違う! アソコも違う!! ポールポジションの本物とニセモノ徹底比較!!

●ゲーム名はPOLE POSITION
●ナムコ・マークが入っている。

●ゲーム名はTOP RACER
●ナムコ・マークがない。

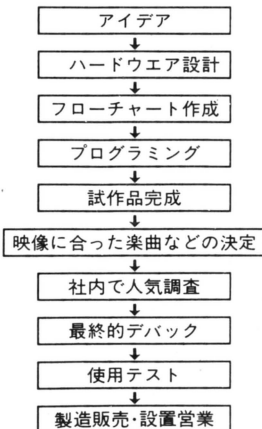
●FUJI SPEEDWAYと入っている。
●ナムコ・マークが入っている。

●CIRCUITと入っている。
●ナムコ・マークがない。

●看板はメーカーのマークになっている。

●看板が国旗に変わっている。

●ゲートには、STARTやGOALの文字が入っている。

●ゲートには、文字が入っていない。

ナムコ・ビデオゲームのできるまで

アイデア
↓
ハードウエア設計
↓
フローチャート作成
↓
プログラミング
↓
試作品完成
↓
映像に合った楽曲などの決定
↓
社内で人気調査
↓
最終的デバック
↓
使用テスト
↓
製造販売・設置営業

本物のナムコ製品が面白いワケ

ひとつのゲームが誕生するまで、いったいどの位の日数や手間がかかるんだろう。ナムコの開発マンに聞いてみた。普通のビデオゲームが完成するまで、平均して12〜14ケ月。ポールポジションのような超大作では、企画から完成まで、なんと3年間も費やしたんだって!ナムコの開発マンが凝り性だとは聞いてたけど、この執念と根性は、ケタ違い。「――とにかく、ゲーム・プレイヤーたちに喜んでもらうことが、私達の生きがいなんです」という開発マンの熱い声。ホントにゴクローサマ。

ナムコの製品は、ゲームの中味が濃く、かめば、かむほど味が出ると評判だ。また、美しい画面や、かわいいキャラクター、豊かな音楽、効果音、どれをとってもナムコらしさにあふれてる。やっぱり、すみずみまで、良くできたゲームは、面白さが長続きする――これが、本物のすばらしさなんだろうね。

NG読者に贈る特別企画
中村社長徹底取材
ナムコファンは雅哉ファン
社長を知らずして
ナムコのゲームは語れない。

NG特報

独創的（ユニーク）社長、中村雅哉

あのナムコの社長ってどんな人?

《社長プロフィール》
大14、東京神田生まれ。
昭23、国立横浜工専卒。
昭30、中村製作所を創立、
初代社長に就任。

社長、ちっちゃい頃はガキ大将だったんでしょう。いやあ、わりとおとなしい子だったよ。

ナムコの社長〝中村雅哉〟氏は、そんじょそこらの社長とは、ちょっとばっかり違うのです。勿論、社長の風格は充分なのですが、気取らない性格で、「よおっ。」なんて気軽に話しかけてくる。だからこちらも、「社長!」なんて、気安く声をかけてしまいます。

神田生まれのチャキチャキの江戸っ子。子供の頃は、上野の山や不忍の池を縄張りに、べーごまやめんこ、ビー玉で遊んだそうです。

夏になれば、涼みながらの縁台将棋。勝ってると得意顔で鼻歌を歌ったり、負けてるとイライラして足を揺らしてみたり。そこには、相手の考えを読みながら勝ち負けを競う遊びのおもしろさがあるのでしょう。また長い棒の先にとりもちをつけて、とんぼ採りもしたそうです。

きっと、大変なガキ大将だったのではと思いきや、意外とおとなしい子だったという答え。

でもある日、お寿司屋さんの子とけんかして、お店へ逃げ込んだのを追いかけて、お店のお客さんの間を走り抜け、奥の部屋まで追いかけていった、なんてこともあったそうです。

楽しいことが大好きだった中村少年。とうとう、その楽しさを商品にした会社を創り、自分のライフワークにしてしまいました。幼い頃からの夢や純粋な心を、大人になってからも失わないでいるのは難しいことです。その難しいことをごく自然にやってしまう中村社長は、誰よりも子どもの心を理解し、子どもたちが何を望んでいるのか、わかってしまうのかもしれません。だからこそ、こんなに楽しい遊びを創造し、みんなに贈り届けることができるのでしょう。

中村さん，たしかに玩具のスーパーファミリーをお持ちですね!

ワーナーコミュニケーションズのジェラルド会長が来社の際、中村社長にプレゼントしたイラスト。

密着取材 ある日の中村社長

4月26日、地図を頼りに迷いながら、社長宅へ到着。外で待伏せしていると、やさしそうな奥様が、笑顔で出ていらっしゃいました。この日、NG取材班、社長の24時間を徹底的に追跡してみました。

とにかく驚いたのは、社長といえども重役出勤どころか、毎朝きちんと、我々平社員と同じ時間に出勤されるということ。なかなかできないことですよ。我々も、寝坊だ、遅刻だと言ってられません。

それからもう一つ。自分の運転で通勤されるのです。自宅から会社までは10分位の距離だけど、毎朝というのは大変なことです。車好きの人なら共感するでしょうが、本当に運転が好きなんですね。

一日御一緒させていただいて感じたのは、社長という地位にありながらも気さくで、温かい人柄。難しい会議や商談に頭を痛めるかたわら、若い社員たちにも理解を示し、一緒にふざけたりする。我らが中村社長は、おっかない社長というよりも、良き先輩であり、時には友だちでもあり、遊び心いっぱいのナムコを育ててきた、おとうさんのような存在と言えるのでしょうね。

6:00

6:00　起床。
新聞、テレビで情報収集し、大事なことはメモる。
朝食 さけのかす漬け・味噌汁・お新香・ごはん（1膳）デザートに苺

8:15　NHKテレビ小説「おしん」を見ながら身仕度

8:35

▲愛車のシルバーのベンツ、450SLC。毎朝自分で運転してゆく。

◀田園調布の自宅前。やさしい奥様が車をスタンバイし、中村社長の元気いっぱいの声で、一日のスタート。

8:45

8:45 会社到着。
9:00 始業。
すぐに週初めの部長会が始まる。

▲午前中いっぱいの会議。昼休みになってからも、打合せや面会が続く。お昼ものんびり食べていられません。

12:00

今日の昼食は、バッテラ寿し2本だよ。

昼食
バッテラ寿し
お吸物・お茶

「私もバッテラ、大好きです。」一緒に昼食をとりながらの取材。

◀六本木の割烹に到着。うらやましいーと指をくわえたくなるが、これも大変なお仕事のひとつなのです。

夕食　たぶん、ごちそう

Business Day

The New York Times

Business Digest

Japan's New Nonconformists

Technology Spurs Change

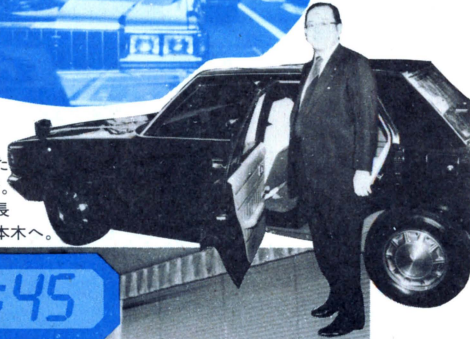
Dillon, Read to Recover Control From Bechtel

あの有名な米紙「ニューヨークタイムズ」にも、ナムコと中村社長の記事が掲載されました。

ナムコでは、他企業と違って、単に有名大学卒の優秀な学生ではなく、逆にCクラスの成績の者でも採用するという内容の記事。それは社長の言葉を借りると、「学校で学んだ知識は、ゲームデザイナーにはあまり役立たない。常識的でない考え方の人、好奇心のある人、楽しいことが好きな変わり者を求めている。」という理由からなのです。

学校の成績は悪いが、人に負けない特技や趣味がある。なんていう個性的なキミ、将来、有望なナムコマンかもしれませんよ。

◀先回りした取材班、なんと、偶然にも合流地点で、社長方の車をキャッチ。前へ入る。

▶某銀行との会食のため、お迎えの車が到着。社長以下、常務、室長が乗り込む。車は六本木へ。

16:45

▲来客がすべて終了。雑務、部長や常務との打合せも済ませておかなくてはならない。社長室の机にすわって書類整理中。

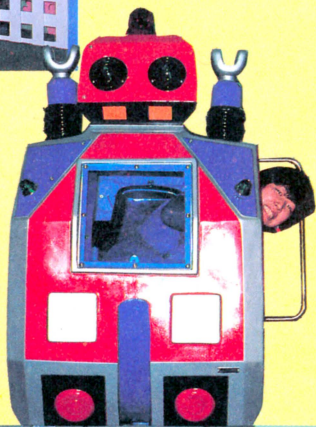
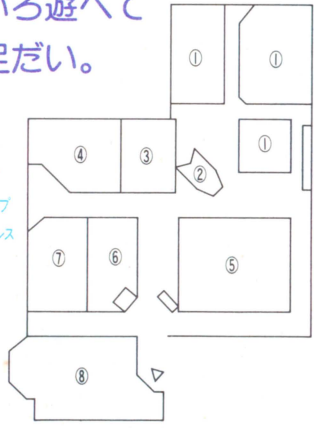
▶今日の来客は4組。スケジュールがみっちり詰まっているので、オーバーすると次のお客様を待たせてしまう。写真は、本日最終のお客様、某通信社の方と。

ファンシーランド入口。キティちゃんを初め、メルヘンチックな乗物がいっぱい。

◀ファンシーランド内の動物玉入れゲームに興じる。子供達をおいて、パパとママが熱中。

ミルキーエクスプレスはナムコランドのメインシンボル。スィートキャンディのような未来の町は、思わずさわってみたくなっちゃうね。

楽しさよりどりみどり。いろいろ遊べて大満足だい。

①スペースジム
②マイコンラボ
③ロボットワールド
④キディワークショップ
⑤ミルキーエクスプレス
⑥キディライダー
⑦スペースカート
⑧ファンシーランド

▶キディーライダーにある「フライング・ロボ」大きなお尻で子供用座席に無理に乗り込むレポーター。

マイコンラボはいつもたくさんの人だかり。実はこのフロア自体が、スペースシップの形になっているのだ。凝ってるね。

東京ディズニーランドがオープンしてかなり話題を集めている昨今。その地下鉄東西線、ディズニーランドより二つ手前の西葛西駅で降りると、こっちだって昨年オープンしたばかりのピッカピカ、「ナムコランド」（ジャスコ葛西店四階）があるのです。私、前から行ってみたかったのよねー。その念願かなって、「NG取材レポーター」というカッコイイ名のもとに、白昼堂々とナムコランドをエンジョイしてきたのでした。

上のマップでもわかるように、ここにはいろんな楽しさがパックされてて、とにかくあきないのです。

入口正面、電球が一直線に連なっている「ライトリレーアクション」。これは下を通ると不思議な音が鳴って、奥のロボットワールドに向かって、電球の上を光が走るというセンセーショナルな装置。その右側にはインフォメーションタワー。

住宅街に現われた〝遊び〟の未来都市

スペースカート。バッテリーカーの最新マシンで、宇宙を背景にドライブが楽しめる。ペーパードライバーのまかちゃんもこれなら安心。

ロボットワールド。ステージには1ヶ月位の周期でナムコのいろんなロボットがやってくる。この日はちょうど、人気者マッピー君の迷路脱出に大声援。

◀**キディワークショップ**は、置かれてある遊具を自由に使って遊べるお部屋。遊んだ後はきちんと片付けましょう。

インフォメーションタワーの前で。ボタンを押すとフロアごとにライトがつき、いろんなサイレンが鳴る。

にぎわうミニアップライトのTVゲーム。でも夕方5時でおしまいだよ。

ピッチインで投球練習する野球少年!?ではありません。これがひょうきんレポーターまかちゃん。

「住宅や学校に囲まれているので、明るく健康的な遊戯場になるよう心がけています」と店長の小島さん。ここでは夕方5時が近づくと、「早くお家に帰りましょう」の放送が入る。お母さん方にも喜んでもらえるナムコランドにしようと、細かい配慮がなされているようだ。

スペースジムにはスポーツタイプのゲームがいっぱい。まかちゃん、「ログ・ローリング」という丸太乗りゲームに挑戦するが笑いっぱなし。

ここでは両替所はコントロールタワーと呼ばれ、SF映画の宇宙基地みたいにカッコイイ。

「うわあ、きれい」と思わず感激するミルキーエクスプレスは、このナムコランドのメインシンボル。虹色に輝く未来の町の中を、列車に乗って旅をします。

ゲームや乗物にあきたら、ちょっと背伸びしてマイコンを操作してみよう。コンピューター初めてという人でも、自由に使わせてくれるからうれしい。それに、万年カレンダー・ぬりえ・伝言板のどれかを選ぶとやらせてくれるプログラムもあります。そんなふうに、難しいと思っていたマイコンやロボットともお友だちになれる。チビッコは勿論のこと、大人たちもゲームにマイコンに熱中しちゃう。ナムコランドはまさに、ナムコがみんなに贈りたい〝メッセージ〟そのものじゃないかと思います。私、レポーターも、年齢を忘れて乗物にゲームにバッテリーカーにと大暴れ。子供達にまぎれて、はしゃぎまわったのでした。

新しいもの見物好きの日本人。ディズニーランドもいいけれど、予約券の買えなかった人、ちょっと予算が足りない人、ここならおにぎり持ってゆけます、食べられます。ショッピングのついでに一度遊びに来てみませんか。

日本列島北から南から

ナムコの直営店は、日本中に一九五店。ゲーム機のみを貸している喫茶店等を含めると三六五四店。(三月末現在)北は北海道、南は沖縄まで、日本全国津津浦浦(つつうらうら)、サービスをモットーに、お客様の御来店をお待ちしています。今度は、日本列島南北端のロケーションの様子をインタビューしてみました。

南国沖縄、台風シーズンにはひと苦労

南国の代表はエメラルドグリーンの海と空、あこがれの沖縄のロケーションです。

沖縄本島は那覇市の中心部、"奇跡の一マイル"と呼ばれる国際通りの中ほどに、山形屋デパートがあります。93台と、なかなか大きいお店です。店長の平良(たいら)満雄さん47才は、那覇市より300キロ程離れた宮古島出身の方です。

四月一日に早くもプール開きをする沖縄では、苦労するのはやはり台風対策。デパートの屋上で乗物もたくさんあるので、暴風や雨の時にはそれらのテントの着脱がやっかいな仕事。台風シーズンの六～十月、多い時には週に二回程とりはずし作業があるそうです。お客様は中、高生が中心。場所柄、観光客も来るが、ゲームではなく屋上からの眺めが目当てだそうです。

・屋上の乗物。後ろに那覇の街並が見える。

・イベントに参加する平良店長。

最後に、平良店長おすすめの観光地は、ひめゆりの塔など多くの慰霊碑が建つ「南部戦跡公園」と、「海洋博記念公園」。そして有名な泡盛(酒)に、独特の沖縄料理を食べ、おみやげに琉球かすりはいかがでしょう。めんそーれ。

固定客中心のアットホームなロケーション

北の便りは、最近四つ子ちゃん誕生が話題になっている北海道岩見沢市の、マル丹ファミリーデパート店。岩見沢市は人口八万、札幌から車で一時間程の市街地で、その繁華街にマル丹デパートがあります。

ここの店長、志田辰太郎さん55才は、かなりユニークなはりきり店長さん。なので是非紹介したい。なんと、ナムコに来る前は自衛隊にいたのです。

出身は山形県山形市。第二次大戦中は海軍にて参戦、戦後、警察予備隊(自衛隊の前身)第一期に入隊、日本各地で任務につき、昭和32年に岩見沢市へ。53年に定年退職された後、紹介で現職業へ。180度違う仕事に、再就職されたことについてたずねると、むしろその方がいいと自らの決断。

「自信のある仕事をやるよりは、初心にかえって何も知らない所から教えを受け、自分で勉強しながらやってゆくのがいいと思った」と、新たな壁へ自分からチャレンジ。筋金入りの海軍魂で、自ら困難にぶつかってゆくファイトは、我々若い者こそ見習わなくてはならないところ。

お客様の小、中学生からは、志田さんは頼れるおとうさんのよう。もともと固定客中心でアットホームなロケーションなので家族同様のおつき合い。バスに乗ってると、「おじさん」と声をかけてきたり、悩みを相談しにきたりもするそうです。

店員は店長を含めて四人。近所のブランチ数店も一緒にみているので故障や集金の時は大忙し。近く、その中の一店も拡大するそうで、ますますはりきってる志田店長です。

・店員集合。左より、志田さん、堀田さん、店長の志田さん、蔭浦さん。

Crossover Media

〈感動のノン・フィクション・ストーリー〉

ひょうきんはまぐり レロレロ事件〜後編〜

まかちゃん著

店は込み合っていた。鼻の脇に大きなホクロのある「すきずき」のママさんが、「カウンターはいかが。」と私たちをうながした。勧められるままに、お寿司屋さんのようなガラスケースのあるカウンターに腰かけた。目の前には、車海老、さざえ、あわびなどの海産物くんたちが、悲しい運命に生きる希望をなくして淋しげに横たわっていた。

ビールを飲みながらM美はすっかりマッチの気分になり、私のことを「モモコォ。」と呼んだ。私はトシちゃんのやった「シゲ」の役も兼ねていたので、「翔、どうしたんだ。」と言い返してあげた。するとM美は大変喜んだ。

てな具合に、私たちはすっかりはしゃいで遊んでいた。と、M美が突然、ガラスケースを指差して、

「うわぁ、なんだ、こいつゥ。」

と叫んだ。お通夜のように沈み込んだ海産物たちの群れの中で、たった一人だけ、元気いっぱいの蛤がいた。レロレロと足をめいっぱいのばし、こっちに向かってガラスにヒターッと、ひっついていたのだ。

「イヤぁ、なに、このはまぐり。」

私も思わず大声をあげてしまった。と、次の瞬間、私たちの視線を一身に集めていることにふと気付いた蛤は、「ニュルルルルゥ…」と足を引っ込めたのである。

「ヘンな、はまぐり。」

私たちはまた映画の話にもどり、手を伸ばして指をヒラヒラさせるクサい踊りの真似なんかをして、キャッキャッと騒いでいた。そして何気無く移動した視界の中で、なんと、またさっきのおちゃめな蛤が、レロレロをのばしてガラスに張り付いてるのを発見したのである。それに気付いたM美は、また大声で叫んだ。

「わー、また、張り付いてるー。」

「うわー、ほんとに。」

さっきよりも敏速になった蛤は、今度はすぐにレロレロを引っ込めた。私とM美は、唖然として顔を見合わせた。

「こいつ、変だぞ。」

「なんか、ひょうきんだぞ。」

「見てないとレロレロしてて、見ると引っ込むよ。」

「よし。しばらく見ない振りして、観察しよう。」

それからというもの、私とM美VSひょうきん蛤の、手に汗握る「読みと探り合い」が始まったのである。

私たちはさっきのように、話に夢中になっている振りをしながら、横目でチラッ、チラッと蛤の行動を監視していた。ところが、蛤の方もなかなか読みが深く、私たちが様子をうかがってる間は絶対に、レロレロしてこないのである。そうしてるうちに、単純な私たちはつい本当に話に熱中してしまい、「あっ、いけない！」と思ってガラスケースを見ると…な、な、なんと、またレロレロしているのである。

「やだー、またレロレロしてるゥ。」と言い終るか終らないかのうちに、すでに蛤はレロレロを引っ込めて、沈黙を守っていた。

「これはきっと、私たちに対する挑戦よ！」

「そうね！」

宙を見つめて力強くうなずくと、もうビールも肉じゃがもそっちのけで、蛤とのゲームに没頭した。意表をついた速攻や、硬軟織り混ぜたフェイント攻撃に、さすがの蛤もときどき、

「あっ、まずった！」と言ったかどうかは知らないが、ミスを誘うことができた。そういう時、私たちは広い心を持って、

「こいつゥ、今のはちょっと軽卒だったぞ。」なんて言って、見逃してやったりもした。おかげで私たちは、ビール一本とおつまみ三種という異例の飲み食いの少なさにもかかわらず、たっぷり一時間は楽しんだ。

私たちはあれから、あのカウンターにはすわっていない。しかしトイレに行く時など、気にしてチラチラとガラスケースを見るのだが、再びあのひょうきんな蛤の姿を見かけることはなかった。元気だった頃のあのおちゃめなしぐさを思い出すと、胸がしめつけられる思いがした。いっそのこと私たちが「バター焼」か「ワイン蒸し」にでもして、自らの手でほおむってやればよかったとも思った。しかし、あれが彼の運命だったのである。そしてその定められた人生の中で、悔の残らぬよう彼は、せいいっぱい生きたのである。

最後がちょっとしめっぽくなってしまったが、あのレロレロ蛤は、今も私たちの胸の中に元気に生き続けている。そんなおちゃめ蛤をふっとなつかしむかのように、時折、私とM美は、

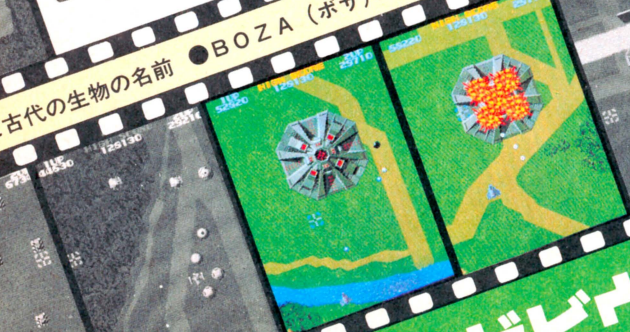
「レロレロレロ〜〜〜。」

と両手を伸ばして、ひょうきん蛤の真似をして見せたりするのであった。

―おわり―

〈前編のあらすじ〉

さる映画の日、私とM美はカマタ宝塚で「ハイティーン・ブギ」を観た。はっきり言ってクサかったが、そこがたまらなく楽しかった。笑いすぎた私たちはその後、行きつけの飲屋「すきずき」へ直行した。そこで大変ひょうきんな事件に出くわしたのである…。

：死 ●SPARIO（スパリオ）：速いもの
Q：ゼビウスはいったい何面まであるのですか
A：それは、16面までです。
り、一年 ●GARU（ガル）：大きい ●BACULA（バキュラ）：破壊、撃破 ●SOL（ソル）：太陽
《ゼビウス人間大集合》
●バキュラ君：ころがりながら歩く人●バーラ君：いつも暗く一向に光らない人●キドスパリオ君●呼べばいきおい良くかけて来るが、もろい人
●トーロイド君：人が近づけば逃げていく人●タルケン君：しゃべりたいだけしゃべって、すぐ帰って行く人……（広島県の藤島聡君の作品）
RAM（ログラム）：球 ●DEROTA（デロータ）：希望、光明 ●DOM—（ドム）：動くことを表わす接頭語、
←左の絵は、北海道の西島孝徳くんが送ってくれた「ゼビウス弁当（アンドアジェネシスへ挑むソルバルウ編）」の調理例です。グリーンはパセリ、道路はそぼろか、いり卵
ジェネシスは井戸ムラサキをまぜたごはん、赤い光はケチャップ、川は青いゼリーなど。緑いっぱい、アルカリランチという感じだね。
た古代の生物の名前 ●BOZA（ボザ）：連結した ●XEVIOUS（ゼビウス）：4番目の星という意味……
ゼビウス名場面集

XEVIOUS
ゼビ語●TOROID（トーロイド）：回るもの●TORKAN（タルケン）：強固な●ZOSHI（ゾシー）
●ZAKATO（ザカート）：奇跡、魔法●JARA（ジアラ）：独立、単独●KAPI（カピ）：反転、ひとまわ
Q：ゼビウスをやっているとタケノコのような物や、旗が出ることがありますが、いったい何ですか？
A：この種の報告は、たくさんあります。ゼビウスには、そういった不思議な物が、いろいろとあるというウワサです。開発担当者の話では、「旗は、フシギと出ます。タケノコの様な物も、たくさんあるみたいです。」ということでした。世の中には不思議な事が多いですね。
●VALOU（バルウ）：鳥●BARRA（バーラ）：箱、四角いもの●ZOLBAK（ゾルバク）：窓●LOG
DOMOGRAMで動く球●GROBDA（グロブダー）：地球上に存在し
© 1982 NAMCO LTD.

てるてる坊主〈その1〉…中国から伝わったものらしい。もとは掃晴娘（ソウセイジョウ）と言い、色紙の着物を首に着せていたそうだ。

通信 あんぶれらっこ

発行:NG編集室
1983, JUNE

出たっ!必殺エンペラー落とし

大名転じて乞食の闇につき落とされる。

雨の日は家屋で連帯ゲームを

雨の日向けに、教室でできる簡単なゲームを紹介しよう。まず紹介するのは、〈デス・マッチ〉だ。わざわざ体育館まで行かなくても、憎いアイツと一戦交えられるゾ。

勝負はもちろん一対一だ。隣り合わせの机をくっつけ、間に下敷をはさんでおぐ。それを境に向かい合えば、互いにキッとにらみあう。ふところからはサッと取り出す生徒手帳。

高く上げられたピンポン球に、アイツが手帳ラケットで打ち込んでくるのを、君は素早く、下敷ネット越しに相手の狭いコートに打ち込まなければならない。

嗚呼。白熱の〝デス・マッチ〟(なお、デス・マッチの正式名称は〝デスクタイプ・コンパクト・シングルスマッチ〟です。)

もう一つ古風なゲームを紹介しよう。これは、位なき乞食がジャンケン一つで大名の地位を奪う、権力の下剋上ゲームなのだ!人数は六、七人以上が面白い。

〈大名おとし〉①まず大名と、ドンジリの乞食を一人ずつ決める。その他大勢は平民になる。②大名を左端、乞食を右端（古く日本では左側の方が位が高いのだヨ）に皆一列に並ぶが、乞食だけ座れないのだ。この、かあいそーな乞食が座るためには、平民とジャンケンをして勝利を得なければならない。そこで、大名までの平民一人一人とジャンケンをしてゆく。③勝った方はその場に座れるが、負けた方は乞食として、また次の人とジャンケンをしてゆく。④そうしていよいよ大名の前だ。まず乞食は黙礼を一回する。（これを忘れたらその時点で負け!）さあ勝負!乞食が勝てば目出たく大名!!されど大名が負ければ、哀れドンジリの乞食となって、いちばん下位の右端からジャンケン人生の出直しをはからねばならんのだ。

いじわる編 おっと、言い忘れたが、ジャンケンをしている二人は、向かい合った瞬間から何があっても歯を見せてはダメ。コレを破ると〝負け〟となり、乞食と入れ替わらなければならないきびしーい掟なのだ。だから、ジャンケンに自信のない人や、ジャンケンをしていない回りの連中は、面白いカオをしたり、おかしいことを言って相手を笑わせてしまおう。ただし、くすぐったり、さわったりしてはいけない。

応用編 〝大名〟がイヤ!と思う人は〝エンペラー〟とか、それでも古い!!と思う人は〝理事長〟とか〝社長〟〝校長〟など、手頃な呼び名と入れ替えてみよう。

大名の席だけフカフカのふとんを置いて座り心地を良くしたり、平民にも大名から近い順にエラくしてもおもしろい。

ミステリー

雨の日のミステリーといえば、タクシーが目的地に着いたら乗客の女性が消えていた…。なんてのがありますが、もっと身近にミステリアスな事ってあるんですよ。知人にKというのがいるんですが、彼は2年程前に起こったこんな出来事を話してくれました。

雨の降る夕暮れ時、買物に出かける為、彼はマンションの自室を出た。が、あいにくエレベーターが故障中だったので、階段で降りることにした。四階から三階への踊り場にさしかかった時ふと、なに気なく窓の外を見やった。すると彼の目に、キラッと、さして大きくない丸い物が二つ映り、一瞬にして消えてしまった。車のライトかネオンが反射したくらいに思った彼は、そのまま階下へと向かった。ところが、一階に降り立つと建物の前に数人の人だかりが出来ている。好奇心にかられてその中をのぞき込んでみると、……そこにはつい今しがた飛び降りた女性の死体が目を大きく見開いたまま……。

おもしろバツゲーム

ついでのおまけにバツゲームなんかも紹介しちゃおう。負けた人にやってもらう雨の日の運動。ゲームにもハリが出てくるってぇもんだぜ。

〈その1〉必殺、人間ポンプ!
足をかけても倒れそうにない傘立てを用意して下さい。(もちろん他の物でも代用できます。)あとは図のように、えいほ、えいほ、と腕立て伏せをやってもらいましょう。お腹の下あたりに水たまりなんかあるとなおよろしい。これは、その人の体力に見合った回数で行って下さい。

〈その2〉しり文字
ゲームに負けた人(以下、ミソとする)を除いて皆はふた手に分かれ、片方のメンバーで何か一語、単語を決めて下さい。決まったら、もう片方のメンバーに知られない様にミソに伝えます。ミソはお尻で文字を皆の方へ向け、空中に書いて、知らない方のメンバーに伝えます。キチンと伝わるまでやらせましょう。

〈その3〉アメみっけ
浅い洗面器かトレイの中にアメとかマシュマロ等を何コか入れ、上から小麦粉をかぶせてそれらを隠して下さい。さあ。一、二の、サン!で顔をつっこみアメを捜そう。手を使ったり、フーフー吹いて粉を散らすのは罰金ですゾ。ゲームで負けた人に限らず、同点の者や、優勝決定戦でやってもらうのも楽しい。粉であたりがよごれても大丈夫な所でやろう。

てるてる坊主〈その2〉…茨城県の山おくにいるという妖怪「ひより坊」をまねたもの。天気のいい日に姿をあらわすところから。

社説

梅雨から真夏へと〝不快指数〟が高まってゆきますが、コレ、もともとアメリカで室内冷房のために考案されたものが、マスコミによって本家アメリカよりも日本で広まってしまったらしい。で、あくまでアメリカの気候、アメリカ人の体感をもとにつくられてるんで、湿気が多い土地の日本にそのまま当てはめることは多少無理があるそうな。つまり多少ではあるが、日本人の方がむし暑さに強いのだ。

おまけに、この指数は風の効果をいっさい考えていないため、たいていの場合、数字の方が不快を多く示し過ぎているということになる。

なのにニュースで「今日の不快指数は80を越えました」なんて放送されると、我々はアメリカ人の体感を自分の体感と思い、余計暑く感じてしまう。ほんッとマスコミ主導型の不快指数だね。当のアメリカでは、言葉に不快感があるというので、すでに「温湿指数」と呼んでいるそうだ。

ENQUETE

✢子供の頃、雨の日は何をして遊びましたか?

昔 テレビもない昭和10年頃、空屋でケン玉やメンコ、ビー玉遊び。ミヤタバンドのハーモニカも子供達の遊びの楽器でした。
(54才の父)

☆当時うどん8銭だって!!

今 ①チェリング。丸い輪に何個も同じ輪をつなげてお手玉ごっこ。
☆カッコ良くやるのは結構ムズカシイそうで…。ところで、知ってますか?
②カビと遊んだ。
☆(………)

✢雨の日の印象的な思い出は?

昔 昭和36~40年頃、いつ雨が降っても良いように、子供のカバンにビニール風呂敷を持たせました。
(50才の母)

今 夕方雨が降るというので、朝に傘を持ってでかけたらナント!木刀と間違えていた。仕方がないので、頭上で木刀を振り回し、雨を吹っ飛ばしながら帰った。
(アナボー)
☆パワー!ちなみに、バイクに乗る際、雨具が無くて、ポリ袋をガムテープで止めてゴミ袋みたいになって走ったのはNGの編集長です。

✢あなたの雨降り予報は?

昔 褌(フンドシ)が湿った感じのとき。

今 オレが洗車した翌日。
何んでオレが洗車した翌日に降るんだ?

✢雨の日に得したなァ~と思った事ってありますか?

昔 中一の頃、混雑した山手線から降りたら、傘から一円札がパラリと…。
☆授業料が5円50銭の時代だそうです。この頃の1円は今のいくら位かな?

今 ①好きな人が傘を持ってなくて、入れてあげました。相々傘でぇす。
②急な雨が降って来た街…。薄いブラウスを着た女の人が……ムグムグ…得をした気分になる。

〈アンケートに御協力、ありがとうございました。〉

僕らのD.J.大橋照子さんから生のメッセージ!!

デリシャスだ。スペシャルだ。
照子さんの声、スタジオの風景、
君の要望に答えて満載。

RADIO WA AMERICAN

私のDJ番組「ラジアメ」に来た葉書から。

「国語の時間に先生が〝あたかも〟を使って短文を作りなさいと言いました。するといつもは居眠りばかりしているM君が、サッと手をあげて答えました。『トイレに紙があったかもしれない。』」

若者の皆さんはユーモアを作り出す天才です。大の大人が頭を寄せ合って知恵を絞っても到底考えつかないような即発的な愉快な話を続々と作り出してくれるのです。そんなセンスの良い(?)若者の知恵を結集させたのがTBSラジオを始め十三局で放送しているラジオ番組「ラジオはアメリカン」略して「ラジアメ」なのです。偉大なるスポンサーはもちろん〝ナムコ〟。

お陰様でこの番組も三年目に突入。番組改編期を迎えるたびに「続くかどうか」と冷や冷や首をすくめながらもどうにかここまで到達することができ、今や押しも押されもしない(…かな?するかな?)番組に成長させて頂きました。この番組を盛り上げ支えて下さっているのは、やはりスタッフの方々、PRP――多才な顔ぶれを揃えた頭脳集団。中でも谷啓かロリコンかといわれる中村ディレクター、三十五才で二十一才の若いお嫁さんを貰ったニコニコ新婚の酒井ディレクター。そして構成が欽ちゃんの萩本企画のサラダ党員、鶴間政行さん。この豪華メンバーなくしてはラジアメは語れません。そしてそして番組の主役となるのが、リスナーの皆さんが送って下さる葉書やカセットテープなのです。冒頭にご紹介した〝あたかも……〟の葉書は大好評を得て、我も我もと全国から続編が届けられまして、知らず知らずのうちに〝あたかもシリーズ〟ができあがりました。

「国語の時間先生が〝たちまち〟を使って文を作りなさいと言いました。するとそれまで弁当を食べていたO君が突然立ち上がって答えました。
『隣に家がたちまちた。』」

「国語の時間先生が〝いわば〟を使って文を作りなさいと言いました。するとクラス一の鈍才のN君が急に手をあげて答えました。
『雨上がりの岩場は危ない。』」

などなど。

よくもまあと笑いころげてし

▲いつもお世話になっている、スタッフの方々。右から、酒井ディレクター、将棋の駒さん(前)(ゴメンネ)、中村ディレクター(後)、そしてウフフの鶴間さんです!

〈放送時間・30分〉

局	曜日	時刻
北海道放送	(土)	21:30
東北放送	(月)	21:00
茨城放送	(月)	19:30
栃木放送	(水)	22:30
T.B.S.ラジオ	(日)	24:30
信越放送	(土)	23:35
東海ラジオ	(日)	26:15
北日本放送	(土)	22:30
毎日放送	(日)	25:00
西日本放送	(日)	22:15
中国放送	(日)	24:00
宮崎放送	(土)	24:00
R.K.B.毎日放送	(日)	24:10

まう迷作が次から次へと送られてくるのを、手際よく交通整理して放送番組に作りあげるのも私達スタッフの仕事のひとつとなったわけです。

そしてもうひとつ、この番組の特色。私がとてもそそっかしくて、番組の中で失敗をしょっちゅうする。例えば……

「傑作なお葉書やテープを送って下さった方には番組特製のTシャツをさしあげます。あなたの楽しいTシャツお待ちしてます！」

「ラジオで六時の時報が聞こえたんです。だから大急ぎで私、ラジオを時計に合わせました。」

なんて……。放送用語で「トチッたよ。もう一度！」というのをなんと「NG！」と言うのですが、まさに「ラジアメ」はNGによって更に盛り上がってゆく不思議な番組なのです。

普通なら録り直すようなドジをそのまま放送してしまう……というか、スタッフもその間違いに気付かなかったりして。それが又逆にうけて、「いちゃもんコーナー」にドッと葉書が来る。「大橋さん、こんな間違いをしたよ！」と若いリスナー達は鬼の首でも取ったように生き生きとして人の誤ちを指摘してくるのです。

そこが私は好き。一方通行の番組ではなく、腹を割って話し、笑い合える友との心の交差点というところでしょうか。本当に生きている番組、という気がします。

そして今まで二年間の中でも特に圧巻だったのは、二度にわたる「ラジアメ・ファンの集い」。

▲いくつかの傑作を手に、慎重に打ち合わせをします。そして本番5秒前、ハガキやカセットの準備も終わったところで、照子、政行、頑張ります。

初回の東京の集いではバスを連ねてのおべんとう付きバスツアー。そのあとナムコ本社の大ホールを開放して頂いての豪華食事つきパーティーつきの番組公録。費用はすべて番組もち、というかナムコもち。こんなに進んだスポンサーはまずないし、こんな気前の良い番組も、多分他にはないと思いますよ。公録会場にはナムコのゲーム機が百台近くもズラリと並び百円玉のいらない無料開放。そして更に驚いた出来事。ファンの集いに参加した若い男の子が、

「僕、ナムコに就職したい」と夢を語ったところ、ナムコの中村社長は即座に一言、

「いいですよ、入りなさい。おい、人事部長はどこだ？」

ですって。この太っ腹。物分りの良さ、決断の素早さ、さすがナムコ！とびっくり尊敬してしまいました。

第2回の長野の集いも大盛況。信越の皆さんの純粋な暖い心に触れられて、大感激で帰ってきました。今年も「どこに行こうか、北か南か」と楽しく悩んでいるところです。

私は「ラジアメ」の放送のある日には、いつもワクワクしながらマイクに向かいます。ラジオの前の皆さんにも、同じようにワクワクしながら聴いて頂ける番組にできたら、と願っています。丁度、皆さんがゲーム機に百円玉を入れる時と同じような気持ちに。

NG読者の皆さん、ナムコ同様「ラジアメ」もどうぞよろしくお願いします。

照子♡

ラジアメへのお便りは…
〒102 東京都千代田区
麹町郵便局私書箱36号
大橋照子の
ラジオはアメリカン係へ！

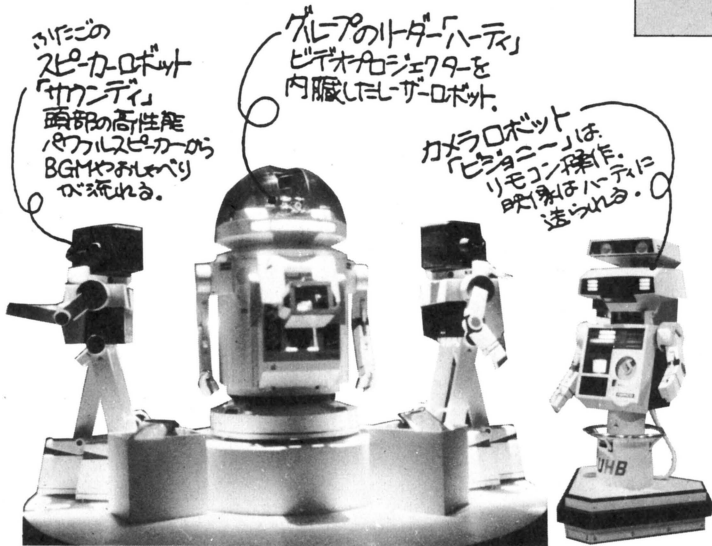
ラジアメの「NGをおくんなはれ係」へ来た葉書の数々。いつも楽しい葉書をありがとう！

▶香川県 久保田恭生さん
◀埼玉県 猪又良信さん

MY-ROBOT②

ロボットシアターの巻

今回紹介するのは、音、光、そして映像のショーを操り広げるロボットシアターチームです。

このチームは、ハーティを中心にサウンディ、ビジョニーの、三機種四体のロボットからなり、ビジョニーのカメラが拾ってくる映像を、ハーティがビデオプロジェクターにより投影。バックにはサウンディの迫力ある、効果音が流れるというしくみです。

ふたごのスピーカーロボット「サウンディ」頭部の高性能パワフルスピーカーからBGMやおしゃべりが流れる。

グループのリーダー「ハーティ」ビデオプロジェクターを内臓したレーザーロボット。

カメラロボット「ビジョニー」は、リモコン操作。映像はハーティに送られる。

ロボットシアター㊙情報

ロボットシアターの名脇役、カメラ担当ビジョニー君の特徴は、動き回れるところ。そんなビジョニー君に、実は変な癖があるのです。彼はその特徴をいいことに、会場中を動き回り、いつでもかわいい女の子を探しています。そして、一度ターゲットを発見したが最後、頭のてっぺんから足のつま先まで、なめるように観察するのです。あなたもどこかでロボットシアターを見かけたら、ビジョニー君のカメラに注意しましょう。

しかし、悪いのはビジョニー君ではありません。それを操作しているナムコ社員がスケベなのです。

"私の出張日記"

日本中の子供達に夢を届けているナムコのロボット。でも、そのロボットをみんなの町まで運んで動かすには、休みを返上し、場所をいとわず出張してくれる、心やさしく力持ちのおにいさんがたくさんいるからなのです。

出張先での失敗や珍事というのも、今思えば楽しい思い出。その辺なかなか興味深いところですね。ちょっと話を聞いてみましょう。

――内倉バイト君の出張報告――

さて内倉少年は事業課のバイト君だが、もう数々の催事を経験しているベテラン!?この春休みにも、信州長野は「松本カタクラモール」というショッピングセンターへ、横山大親分と一緒にロボットをかついでのりこんだのでした。

力仕事が終わって大親分が帰った後も、現地のバイト数名とでロボットの番を続けた内倉君。三週間程の仮の宿とした「日の出旅館」には、疲れきった顔で数本のおくれ毛のある変なおばさんがいて、なぜか深夜、彼の部屋へ忍び込んで来たそうな。またその旅館のお風呂には大きなサッシの窓があり、開いていると部屋から丸見え。少年が素裸になってお風呂に駆け込むと、その窓が大胆にも開け放たれていた。なんてことが二～三度あったそうな。というように、何か不吉な予感のただよう、出張でありました。

そして出張期間中のエイプリルフール。日頃いじめられてる先輩をだまそうと、少ない知恵をしぼった内倉少年は、本社への定時電話連絡の時に、

「マッピーが最短距離で真ん中にたどりついて、迷いながら帰ってくるんですウ。」と、でたらめを報告、すっかり信じられてしまった。

「今日は四月一日ですよ。」

ウソをばらして、ニタニタと優越感に浸っていた。ところが翌日、なんと本当にマッピーが壊れてしまったのだ。そんなもんです、世の中なんて。その他故障が一挙に爆発、少年に襲いかかった。しかし彼は、ナムコ事業課の名誉を汚すまいと、必死に修理したのでした。

という訳で今回の出張、内倉少年にとって一生忘れられないものとなったことでしょう。

催事場の監督も仕事のひとつ。一息ついてのびをしたら、腕が、思いきり走ってきた幼な子の顔に見事命中、かなりのダメージを与えてしまった。あわてた内倉少年は、

「マッピーの風船あげるから、泣かないでよお、ね。」

と、今にも泣きだしそうな子を風船一コでごまかすこともあった。

Illustration by K. Yokoyama

FROM Vitamin AM

タンパって何?の質問がドッサリ!!お答えします。

全国一億一千万人の、テレビゲームファンの皆様、こんにちは。

FROMビタミンAMのコーナーがやって参りました。

まず最近、非常に問い合わせの多い、〝ビタミンAM〟の意味をお教えしましょう。

〝ビタミンAM〟が高岡アミューズメントマシン同好会(Tampa)から年6回発行されている会誌だということは「NG創刊号」を読んで御存知だと思います。この名前の意味はと申しますと……「ビタミン」とは体に必要不可決なもの。「AM」とはアミューズメントマシン即ち娯楽遊戯機械。そうです!。「ビタミンAM」とは「娯楽(機械)は人間に必要不可決のものである」という結論に基づいてネーミングされたのであります。

それから、大変に恐縮だとは思いますが、皆様に是非、このTampa設立の事情を知って戴き、私達への理解を深めてもらいたいと思います。

それは1982年の初夏のこと。ひでごんす・ひろし・ルート5の3人が集まって話をしていました。TVゲームに凝っている私達は、その新しい情報を求めていました。「新製品の情報が知りたいなあ。」「かと言ってメーカーが個人に教えてくれるはずがないし…」。個人という言葉を聞いて、「もしも…もしもだ。集団、そう、TVゲームのプレイヤーが集まった団体として情報を要求すれば、メーカーも教えてくれるんじゃないか?」と、ひでごんす。「そこでだ。我々で同好会を設立すればどうかと思うんだ。」そこへひろしが、「でも3人で何ができる?」すかさずルート5が答えました。「だから、我々3人は発起人という設定にして、会員は今から増やす、と言えばいい。」——そりゃいい!という事でできたのが、この高岡アミューズメント同好会だったのです。会に権威をつける為、金1000円を3人で出して、(一人あたり340円出して、余った20円は会の共有財産という事にしました。)作った私書箱を十二分に利用して各メーカーに、手紙を出した結果、現在の様な会員数十名(オーバーな!?)という大きな会にのしあがったというのが現状です。

もしかしたら、ゲームファンなら誰でも一度は考えつく事を実現させた一つの団体が、Tampaなのです。

これを読んで、共感を得られた方がいたら、お便り書いて下さい!!首を長くして待ってマス。

こちらVitaminAM

こちらVitaminPM

ところで、私、怪獣:ひでごんす(ビタミンAM内でのペンネーム。Tampaの現会長)は、3月9日〜3月17日迄の間、修学旅行で中国!(鳥取・島根の中国地方とは違います)に行って来ました。

天津市・北京市を訪問し、生の中国語を勉強して来たのだ。残念ながら、麻雀はできなかった。中国の景色というのは、昔田河水泡氏が描かれていた、「のらくろ」の豚の国の景色とそっくり、ほとんど同じなのです。(知らない人は、家でお父さん、おじいさんに聞きましょう。)

万里の長城にも昇りました。これから中国へ行って万里の長城へ行こうと考えておられる女性の方は、絶対スカートをはいて行くのはやめましょう。坂が急なため、中身(?)が見えてしまいます。

私はこの修学旅行中、たいへん苦しかった!なにしろ、中国にはゲームセンター等の娯楽施設は皆無だから、ゲ、ゲームができないっ!きっ、きっ禁断症状があーっという感じでした。私にとっては、面白かった反面地獄のような日々でした。まあ、なかなかできない珍しい体験をしたとは思いますが。

韓国のホテルのTVに映ったC.M.です。

高岡アミューズメントマシン同好会(略称:Tampa)では会員を大募集しています。入会案内などを書いた、「ビタミンAM」別冊、DOHC、ターボ仕様、百九十馬力、「ビタミンPM」を、60円切手5枚で急送します。

〈宛先〉
〒933 富山県高岡郵便局
私書箱83号
高岡アミューズメントマシン同好会

NG BEST 10

NG創刊2号がメデタク発行されることになった。NGベスト10のコーナーはとなると、編集長は、さもトーゼンのオカオで前回の担当を、リューニンとしてしまった。しかし奴はいいかげんな人間なので原稿のメ切が「あっ!」とゆーまにやってくる。

今、ほとんど入稿まぎわ。担当者がゲーム場に行ったきり帰ってこない。彼の無責任さとうらはら時間だけはかけ足で過ぎてゆく。編集室の北に向いた窓は高く一同の空気は重い……。

とゆーわけで全国1500万人のゲームファンのキタイをうらぎりつつNGベスト10の打切りが決定されたのであった。

…メデタシメデタシ……(了)

の原稿をピラピラもってほとんどピクニック気分でオニの編集長のとこへ……(以下略)

さて、アゴのはれをおさえつつNGベスト10をはじめよー。まずはメンドーだが、90枚のハガキと13通のフートーの整理なんぞ。

其の一　読者のハガキ

ハガキをみてみると大部分がゴテーネーに1位から10位まで書いてある。で、しょうがないので、1位10点、2位9点……10位1点として集計する。(一枚55点)

其の二　私のヘンケン

そこで問題となるのが私の立場。私だって人の子ナムコのコ、ロを出したいのが人情。持点をきめてしまうと、ハガキが増えた場合発言力が弱くなる。そこで、私の持点は常に、ハガキの枚数かける55点とする。

其の三　営業セーセキ

これも私に準じてハガキの枚数かける20点とする。

そしてセッセと紙に正の字を書いて集計(コンピュータ処理のほうが早いのかしらんと思いつつ50分経過)……。

………でメデタク第2回のベスト10が決定――!

第2回　総合BEST 10!

順位	ゲーム	得点
1位	ポールポジション	2658
2位	ゼビウス	2432
3位	アストロンベルト	1236
4位	C.ベースボール	1230
5位	ティップタップ	921
6位	幻魔大戦	884
7位	マッピー	835
8位	ディグダグ	801
9位	タイムパイロット	597
10位	ジョウスト	300

(ハガキは5月15日まで集計分)

あっと。つらつらと書いていたらもう行数がないじゃないか!。いそごう。で最近のケイコー…。まず上位P・Pゼビウスは不動。AMライフで評判のいいMr・Doは2票しかないのだ。そして新宿区の高橋君の手紙**「出ました待ちに待ったこの新感覚**(作者注・こ**こまで書けばケンメーなるNG読者はおわかりでしょー。この子の字はひどくヘタなのですよ。)アストロンベルト。映画の世界そのままだ……」**あなたにはナムコ特製社内便センを送ろう。習字の勉強をするように。と、となりの**名古屋の小管君**にもビンセンを送りたい。**「ぼくが一番すきなゲームはナムコのゼビウスです。その利由は、**(作者注・漢字の**勉強もするように)絵がきれいで、けっこうむつかしいので(うまい人はうまい!!)なかなかあきなくていいと思います。それからぼくは以前TVゲームの会社(プロゴルフやプロテニスで有名な所)にアルバイトをしていたころに何回かただでゲーム(プロゴルフ・プロテニス・ミッションX・ディスコNo.1…etc)をやったことがある。(いいだろーっ)オワリ」**。別にうらやましくない。俺だってナムコの新製品を誰よりも早くやっているのだ(完成前からやってるのだから)。**新宿区の坂本君「スーパーパックマン(ナムコ)パックがスーパーとなって帰えって来た。もうこれでモンスターなんか、こわくない、ただこのゲームあまり見かけないなあ、どうして?」**実際見かけない…。

幻のスーパーパックマンにはげましのオタヨリか暑中見舞を書こー!(10名に幻のスーパーパックマンのカタログを送る。)**札幌の石原君「『一位タイムパイロット』俺はMZ-2000持ってるぜ!!」**だからどーしたんだオイ!!

――アーッこんなもんで今回はオシマイ。次回からは諸君のハガキを大々的にケーサイしていきたい。最近のオモシロイゲーム、つまらないゲームとその理由、評価、コキオロシなんでもいいからハガキ(ナムコのエコーハガキが望ましい)に書いて送ってくれ。と、新しい遊び、流行ってる遊びなんか書いてくれるとうれしい。では、ハガキ待ってまーす。

(担当注　ハガキ部分の誤字、送りガナ違いは原文を尊重しました。)

富山県の法邑君(担当注　ノリムラと読む。読めないよな名前にすな!)は本誌でも特集のコピー機ベスト10。大事なオコヅカイこんなもんに入れたら大変!!ナムコで入手したP・Pのコピー機トップレーサーは、すぐハンドルが動かなくなったぞ。

盗作ゲームBEST10
いわゆるコピーゲームBEST10

No.	ゲーム	
No.1	ジグ・ザグ(お分りはディグダグ) これは、NEWも出たし、朝日新聞にも出ていたから	ZIGZAG
No.2	スペースインベーダーパートII(同じ) この数字は有名だから	SPACE INVADER PART-II
No.3	クレージーコング(ドンキーコング) これは、パートIIや、ドンキーキングなども出たので	CRAZY KONG
No.4	ギャラーグ(ギャラガ) 本物と敵の色が違う。	GALLAG
No.5	パックマン(同じ) パックワン、スキャンダルマン、ハングリーマンなど色々出た。	PUCK1
No.6	ギャラクシアン(同じ) パート2とかムーンエイリアンとかたくさんある。	GALAXIAN PART-II
No.7	カーチェイス(バーニンラバー) 海の色が緑できまちがわない。	CAR CHASE
No.8	ペンタ(ペンゴ)	PENTA
No.9	ルートX(ルート16)	RUTE-X
No.10	マージャン(ジャンピューター) こいつは本物よりよく見かける。	マージャン

――しかし、コピーゲームってたくさんあるねー。――(ホーイロ)

ナムコのコピーが多いねー。

NG TALK

HELLO

ハーイ！しばらくぶりぶりのこんにちは。ステキなあなたとステキな私でつづるステキなページ、コイモのNG・TALKがやって来た。NG創刊号を見た全国のお友達から、さっそく楽しいお便りが届いたぞ。

コイモおねえさん、はじめまして。僕は、名古屋に住んでいる高一のBOYです。僕の住んでいる名古屋市名東区に、半年ぐらい前、とても感じのいいゲームセンターができたんです。その名も「キャロットハウス」。
　いままでの、あの暗いゲームセンターのイメージをふきとばすくらい明るく、とても感じがいいのです。それに、いろんな企画もあるし、店員さんは感じが良く、サービスも満点です。
　とにかく、ゲームを10倍楽しくやるには、ここしかないと思います。名古屋に住んでるゲームファンの方、一度来てみて下さい。場所は地下鉄星ケ丘駅バスターミナル前です。

☺愛知県名古屋市　出柄和伸

☞出柄君、明るいゲームセンターのお便りありがとう。明るいついでに、家族で週に一度のゲーム大会なんて、もうもう、涙が出るほど明るいんじゃないかなあ。是非一度挑戦してみようネ。〈コイモ〉

　ある日ぼくらは、近くのゲームコーナーで、6人くらいで集まってP・P（ポールポジション）のうでを競っていた。ところがP・Pは人気があるので、なかなか順番が来ない。20分くらい待っていて、ようやく順番が来た。大喜こびでプレーをして、もう一回やろうとした時、一人の少年Aが「こら！くそガキ何回しよるんど」と、因縁をつけて来た。その声を聞いて、6人の友人は、全員集まって来た。そいつは、ぼく一人だけだと思っていたらしく、6人に囲まれた。少年Aは、少し顔を引きつらしていた。笑ったね、おもわず。

☺兵庫県姫路市　松野けいじ

☞ゲームセンターでは、ゆずり合いが大切です。ましてや、車を運転する時は特にです。しかたなくケンカをする時は、タイマンでやりましょう。たくさんいれば怖くないというのは、暴走族的で、おねえさんはキライです。〈コイモ〉

　おもしろい遊びとは、5～6人で一人に「奥さん、奥さん」と言ってさわりまくる遊びである。とてもおもしろい！是非どうぞ。

☺山梨県甲府市　西口　貴

☞すると、おねえさん達は「旦那さん、旦那さん」と言って、さわりまくるのかしら……ムフッ……。おもしろそー。〈コイモ〉

▶静岡市　原　伸次

　あれは去年の夏、恵山へ学校の研修で出かけた時だった。旅館のゲームコーナーをふらりと通りかかった時だった。〝DIG DUG〟〝NEW・RALLY-X〟などの、メジャーなビデオゲームの中に一台、暗さを辺りにぶちまくマシンがあった。それは、ナムコが80年に製作し、一部の仲間内でヒットを呼んだ〝TANK・BATTALION〟だった。他に比べ、これにはミュージックもなく、効果音を出すこともなく、その気になれば3秒で終わってしまうという所があって、私はこれが大好きで、思わず6・7回やってしまった。ふところは軽くなったが、私はうれしかった。そうさ！あの暗さにまた触れることが出来たんだから！

☺北海道函館市　西島孝徳

☞この手紙を読んでおねえさんは、青春のノスタルジーを予感してしまったのだ。アメリカの青春映画の中で、ピンボールマシーンが60年代を彷彿とさせるように、ナムコのゲーム達も、君達が年老いた時に青春を語り始めるのではないかと。
　ウッ！……なんておねえさんはロマンチストなんだろう。〈コイモ〉

▶広島市　藤島　聡

☞楽しいイラストありがとう。たぶん取って食ったりするようなことは無いと思うけど、黙って入って、黙って一人で遊んでいると、必ず、何か言われるわね。「NG見て遊びに来たんだけど」って言えば、たぶん大丈夫ヨ。〈コイモ〉

ナムコさん お願いです。ガキ大好き 3D・ゲーム・ジェノサイドを作って下さい 知ってるよね

へへへ… みんな死ね～!!

知らんんはハヤカワ文庫の「ダーティペアの大冒険」を読もう!

▷世田谷区 富田将英

Q&A

ボスコニアンのゲーム中に、何か言葉を言っていますが、あれは何と言っているんですか。できれば教えて下さい。

㊞愛知県名古屋市 小菅裕行

☞おねえさんは英語が苦手なので、開発のお兄さんに聞いて来ました。まず、ゲームスタートの時には"BLAST OFF"と言います。つまり「発進しまーす」てな意味ネ。次にコンディションが、イエロー表示になった時に"ALERT ALERT"て言うんだけど、これは「警戒せよ、警戒せよ」て言うことで、もっと危なくなって来ると、場面をクリアーするまで"CONDITION RED"と言い続けるんだって。他にも"BATTLE STATIONS"とか"SPY SHIP SIGHTED"とか言うそうなんだけど、この意味は自分で調べてみようネ。〈コイモ〉

ゼビウスって、どこまで続いているんですか?まさか終りがない（パターンにですよ）と言うことはないでしょう。いったいどうなってんですか?

㊞広島県三原市 浜上正樹

☞お答えします。森を抜けて、次の森に出会うまでを、一パターンとしますと、ゼビウスは16パターンもあるんだそうです。もちろん、パターンごとに難しくなってくるわけだから、そうそう16パターンに出会えることは、ないんじゃないかしら、ちなみに、16パターンの次はどうなるかって言うと、何パターン目かへ、もどるらしいの。

おねえさんが16パターン目にお会い出来るのは、いつの日かしら……いとしの16パターンさん。〈コイモ〉

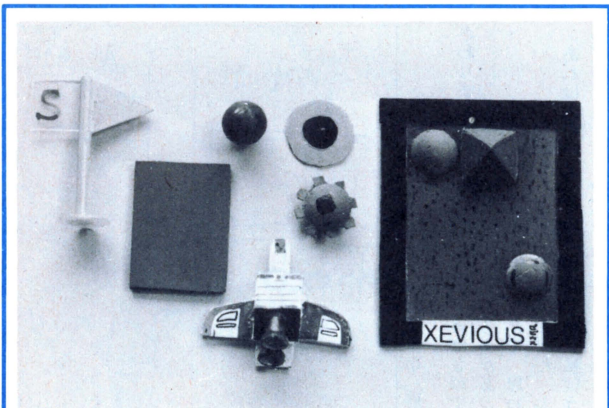
ポールポジション（P・P）で一周すると、ちょうど一万点になるはずですよね。そこで質問!?私は以前62、050点で全盛を誇っていたんですが、同じくP・Pファンの友人に、62、060点で抜かれてしまいました。このGOAL時に起こる10点加算は、何なのでしょう?過去に、この10点のために何度も泣いています。この10点を取るコツがあったら、教えて下さい。

㊞北海道函館市 和泉博英

☞10点の差の偉大さに泣いている和泉君、お答えしましょう。この10点の差はP・Pの繊細なシステムによって起こるんです。つまり、コーナーリングの攻め方や、アクセルの踏み込み具合の微妙なコントロールが、君の友人と10点の差がある。きつい言い方をすれば、10点分、君の友人は君より勇気があるということなんだ。〈コイモ〉

ところで、前回、NG創刊号で、山田くんから「ゲーム機械一台の値段は、いくらですか」という質問があったね。おねえさんはちゃーんと調べて来ましたよ。小売の定価でいきますと、今話題のゼビウスは、56万円也、そして、ポールポジションのお値段はなんと136万円です。

もう少し手頃な値段のゲームはないかと調べたところ、ホットボールホッケーが39万5千円也です。

てな訳で、おねえさんに、答えられる質問は必ず答えますから。普段思っている、大なり、小なりの色んな質問をドシドシQ&Aに送ろう。待ってるネ。

新潟の小山泰生君から、てのひらサイズの立体ゼビウスが届いたぞ!!なんと丸2日の夜を徹して制作したそうなんだ。バキュラの長方形のふてぶてしさもさることながら、スペシャルフラッグの大きさがたまんないね!

〝陰険シリトリ遊び〟

この遊びは、友達が何人か集まってやるのだが、そこにいない友達の名前から始めるのがミソなんだ。最初のうちは、ほめたたえるような言葉を続けて行くのだが、そのうちジワリジワリと陰険な言葉になってゆく、もし、その場に当の本人がいたなら、もう、立ちなおれないぐらいの奴がいい。それで、その人の名前の頭文字が出たらゲーム終了なんだ。ほいじゃ、ためしにおねえさんがやってみよう。

〝コイモ〟→〝モラリスト〟→〝ときめく〟→〝くるおしい〟→〝いんしつ〟→〝つきなみ〟→〝みだら〟→〝らんぼう〟→〝うるさい〟→〝いくじなし〟→〝しつこい〟→〝いなかもの〟→〝のろま〟→〝まっこうくさい〟→〝いじめっ子〟。

てな具合になるんだけど、自分で自分をこけ落とすことに、おねえさんは疲れてしまって、もう立ち直れないようー。

▲上のイラストは、イラストレーターのK氏に依頼して、おねえさんの顔をイメージで書いてもらったんだ。だけど、まわりの人々は、それが私だと言うことには、ちっとも気づいてくれないんだ。そこで、私こと、コイモねえさんのイメージイラストを大募集しまーす。是非、是非美しいイラストを‼送って下さい。

INFORMATION

NG・TALKは、ゲームファンの君達を全国ネットで、結びつけるコミュニケーションスペースです。たくさんの楽しいお便りを待ってます。

〈宛て先〉
〒一四四　東京都大田区蒲田五―三八―三　朝日ビル
㈱ナムコ　NG編集室
NG・TALK係

GAME QUIZE

Q1～Q6の問題の答をⒶ～Ⓒから選んでください。それぞれの答の数字を合計して46211になれば、あなたの答は正解です。(正解は次号。)

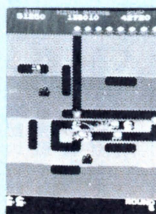
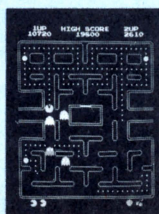
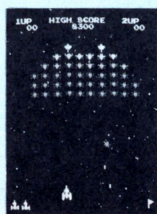
Q1 「ギャラクシアン」の第1面に出現するエイリアンの総数は？
Ⓐ46匹　Ⓑ52匹　Ⓒ58匹

Q2 「パックマン」の迷路に置かれたエサおよびパワーエサは、1面あたり何個か？
Ⓐ144個　Ⓑ244個　Ⓒ344個

Q3 「ディグダグ」の画面中央に現われるベジタブル・ターゲットを1面から15面まですべてクリアすると得点は合計で何点か？
Ⓐ43800点　Ⓑ44000点　Ⓒ44200点

Q4 「ギャラガ」が発表された年は？
Ⓐ1980年　Ⓑ1981年　Ⓒ1982年

Q5 「ポール・ポジション」で、予選をスタートしてからゴールインするまで、最大何枚の看板を見ることが可能か？
Ⓐ80枚　Ⓑ120枚　Ⓒ160枚

Q6 「ゼビウス」に出現する分裂爆弾(ブルズアイ)は、何発に分裂するか？
Ⓐ16発　Ⓑ20発　Ⓒ24発

FROMSTUFF

長らくお待たせしました！の2号をお届けします。いかがでしたか？

上の図は、ホントいっぱいウソいっぱいのNG編集室風景。なにかと想像してみてください。

創刊号発行以来、たくさんのお葉書ありがとう！2号を読んでの感想や、こんな企画を載せて欲しいっていうアイディアをこれからもバシバシ送ってくださいね。尚、NGへのお便りには、

①住所　②氏名　③年令
④職業

を書き添えて、左記の住所宛に送ってください。掲載させて載いた方には、ナムコ特製ステッカー他、素敵なプレゼントを差し上げます。

NG　第2号

●

昭和58年6月25日発行

●

発行(株)ナムコＮＧ編集室
〒144 東京都大田区蒲田5−38−3
朝日ビル

一等賞博物館

〈●レポーター　立原蒼（たちはらそう）●〉

はじめまして、あたし館長のブルース。この間ついうっかりと、ナムコって名の玩具函（おもちゃばこ）引っ繰り返しちゃって、その時散らばったいろんな玩具（おもちゃ）たち見てるうちにその中から飛び切りの一等賞のヤツばっかり集めてみたいって想ったの。で、こんな博物館が出来たわけ。だから、一般公開に先駆けてN.G.読者に特別公開するね。

体重一等賞

☆〝大ちゃん〞こと久保道夫クン。開発部開発一課。入社二年目。24歳。彼の一等賞は身体の重量。当初入手したデータでは126kg。本人に確認すると身体測定などいつも自己申告ですって。体重計の目盛りが足りないから。現在は118kg位でしょう、とのこと。因にこの成長の始まりは高校生になって柔道に足を踏み入れた辺りから。よく食べよく動きどんどん膨らむ。中学時代は肋（あばら）でお洗濯が出来るほど痩せぽっちのサッカー小憎であった。

この体型、どこにどんなふうにいてもよく目立つし、一度会うとすぐ憶えてもらえる。困ったことには服がない。既成服ではとても間に合うはずもなく、総てオーダーメイド若しくは輸入品。故にお金が掛かる。ナムコの高給(?)を以てしても追い付かず毎日（のように）残業してもまだつらい。

エピソード、と言うより日常茶飯の事件あれこれ。■エレベーターに乗ると重量オーバーのブザーが鳴り、同乗者の視線が冷たい。特に開発本部のエレベーターはちっちゃすぎる。■お酒を呑んで酔い潰れると運べる人がいない。学生時代、新宿の生ゴミ捨て場に置き去られたまま迎えた朝があった。それも度々。■デパート家具売場のサマーベッド。〝御自由にお試し下さい〞の文字に釣られてドッコイショとばかりに寝転がれば途端に呆気無く壊れた。あのサマーベッド、よく耐久テストにパスしたものだ。

こんな大ちゃんからN.G.読者に一言。「ナムコ入社志望者に秘訣をひとつ教えます。特に開発部では重い物を動かすことが多い割に身体の大きい力持ちが少ない。需要と供給がアンバランスだから潜り込み易いということ。勿論大きな身体と強い力だけで入社できるほど甘くないけれど。諸君！技術や知識は入社後もどんどん伸ばせる。が、体力と体重を身につけるのは若いうちが勝負ですぞ。」

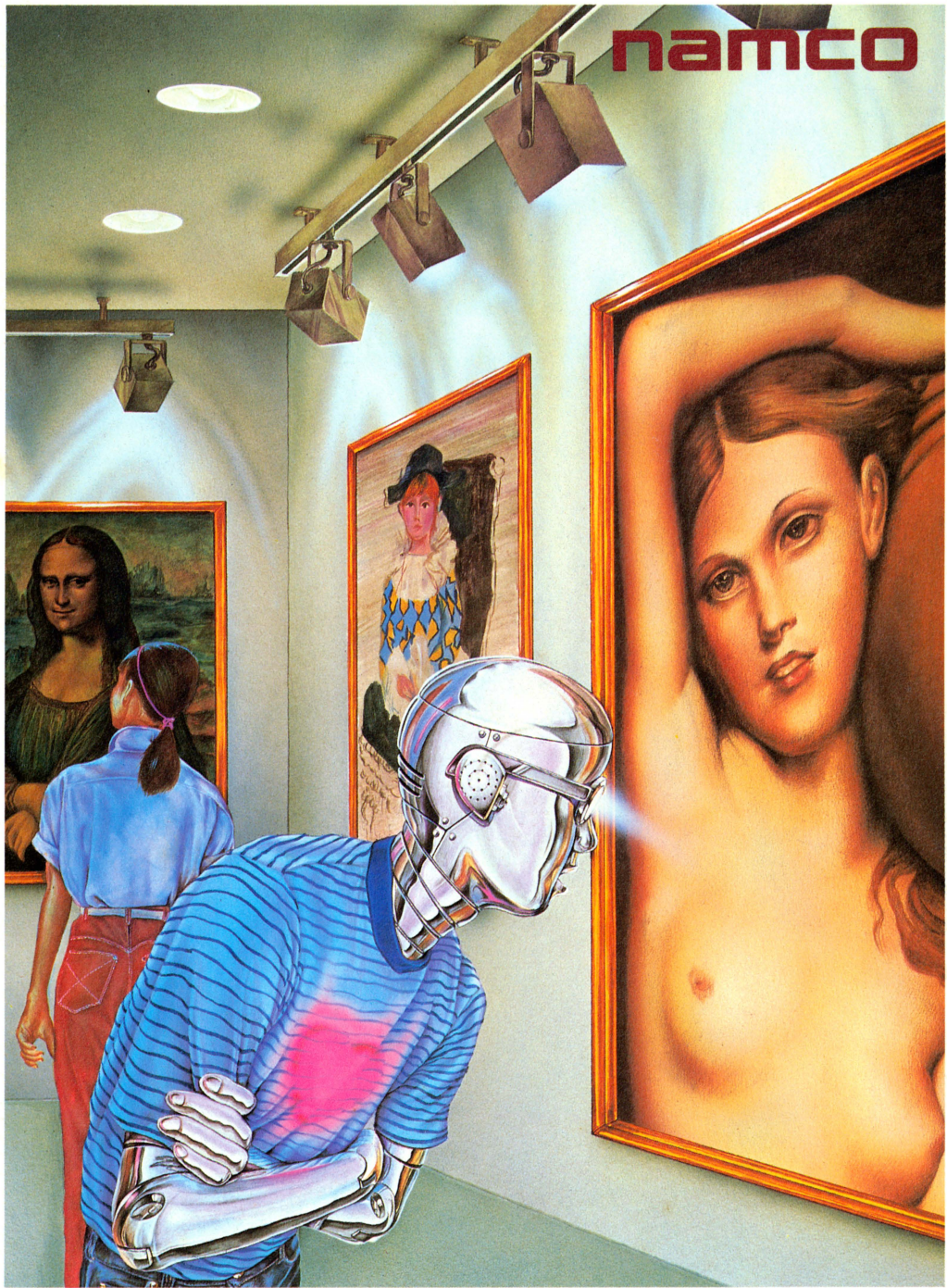
おしゃべり一等賞

☆音声認識ロボット・アトマIII。彼、言葉に関しては聴くのも喋るのも一等賞。15種類の言葉を聴き分けてそれぞれにちゃんと答えもする。勿論見振り手振り付き。賢いね。顔も姿も聡明そうでしょ。専門的に言うと彼の音声認識システムは〝人間の肉声をマイクより入力し、その波形をパターン認識することによってその言葉を判別する〞っていうもの。これでなんとっ！最大 128語もの言葉の判別が可能なの。喋る方の音声合成システムは法則合成方式って言って〝母音と子音及びアクセント等の波形に関するデータを記憶しており、その組み合わせにより人間の肉声に近い発声を行う〞システム。ロボット語っていう複雑で不思議で面白くてカッコイイ言語があってそれを縦横無尽に組み合わせてプログラミングすることで人間みたいな言葉を言えるようになってるわけ。ちょっと難しいかな。アトマIIIには石川ブンちゃんっていう優しい係のお兄さんがついてるからもっと詳しく知りたい人はブンちゃんに尋ねてみようね。

名字一等賞

☆淳（あつし）・栄一郎（えいいちろう）・栄治（えいじ）・悦子（えつこ）・エマ（えま）子（こ）・恵美子（えみこ）・和志（かずし）・貞典（さだのり）・茂（しげる）・潤（じゅん）・誠一（せいいち）・貴子（たかこ）・多計志（たけし）・正（ただし）・常子（つねこ）・富夫（とみお）・英治（ひではる）・正彦（まさひこ）・直枝（みちえ）・美智（みち）子（こ）・嘉範（よしのり）・好正（よしまさ）。並べただけでは何が何やら判らないけど、実はこの人たち名字はみんな佐藤さん。佐藤さんっていうのはナムコの社員の中で一等賞に多い名字(58.3/15現在)。次に多いのは鈴木さんと渡辺さんで11名。続いて高橋さん、中村さんの9名。この中村さんには無論、我らが中村雅哉社長も入ってる。以下、伊藤さん・斉藤さん・山本さん……。日本人の名字を調査したある統計では多い順に鈴木・佐藤・田中・山本・渡辺・高橋・小林・中村・斉藤・伊藤がベストテン。これと較べてみると、事、名字に関しては平均的日本企業。

名字はそれぞれに起源やら歴史やらあって、だから地方ごとの特色もあって都道府県別に眺めてみたりすると面白い。珍しい名字の人もそうじゃない人も一度自分の名字について研究したら新しい発見があるのじゃないかな。

NG 第2号
昭和58年6月25日発行
発行(株)ナムコ NG編集室
〒144 東京都大田区蒲田5—38—3 朝日ビル

博士！どうやら情緒が芽ばえてきたようです。

「遊び」をクリエイトする
株式会社ナムコ

本社 〒144 東京都大田区蒲田5-38-3 朝日ビル TEL03(736)1211(大代)